

JEU DU TERRITOIRE – TIR À L'ARC								
Manche / Tour	Équipe 1		Équipe 2		Équipe3		Équipe4	
	Points	S/Total	Points	S/Total	Points	S/Total	Points	S/Total
Volée 01								
Volée 02								
Volée 03								
Volée 04								
Volée 05								
Volée 06								
Volée 07								
Volée 08								
Volée 09								
Volée 10								
Volée 11								
Volée 12								
Volée 13								
Volée 14								
Volée 15								
Volée 16								
Volée 17								
Volée 18								
Volée 19								
Volée 20								
TOTAL								

Le Jeu du Territoire est une variante ludique et strategique pratiquée en club de tir à l'arc. Le but principal est de conquérir le blason adverse tout en protégeant ses propres zones de tir.

1. MISE EN PLACE DU TERRAIN

- * Le blason : Une seule cible est divisée géométriquement en plusieurs parts égales (généralement 4 quarts).
- * La répartition : L'équipe A se voit attribuer deux zones définies (ex: haut-gauche et bas-droite) et l'équipe B obtient les zones restantes.
- * La ligne de tir : Les archers se placent à la distance réglementaire habituelle définie par l'entraîneur selon le niveau.

2. DEROULEMENT DE LA PARTIE

- * Nombre de volées : Une partie standard se dispute généralement sur un total de 10 volées.
- * Gestion des flèches par volée :
 - En duel (1 vs 1) : Chaque archer tire 3 flèches.
 - Equipe de 2 joueurs : Chaque archer tire 2 flèches.
 - Equipe de 3 joueurs : Chaque archer tire 1 flèche.

3. COMPTAGE DES POINTS ET PENALITES

- * Tir réussi : Une flèche dans la zone de son équipe rapporte sa valeur classique sur le blason (de 1 à 10 points).
- * La pénalité de territoire : Une flèche qui atterrit dans le territoire de l'équipe adverse est déduite du score total de son équipe.
- * Flèche hors cible : Une flèche hors zone (dans la paille) vaut 0 point (pas de pénalité).

4. CONDITION DE VICTOIRE

À la fin des 10 volées, l'équipe qui comptabilise le plus grand nombre de points cumules remporte la victoire.